News

교육콘텐츠자료 활용 위한
무료 라이센스 후 플랫폼 기반 신사업 확장

코딩언어능통자 '코드 리터러시'의 첫걸음 콘텐츠, '로보미', '잼S' 개발

성 대표에 따르면 코딩은 암기과목이 아니라, 인터넷 접속과 SNS처럼 구동방식을 익혀 직관적으로 다루는 것이라고 한다. 그리고 4차 산업과 비대면사회를 동시에 겪는 요즘, IoT의 수요는 더욱 광범위해졌기에 좋은 코딩 가이드북과 D.I.Y와의 접목도 중요하다고 한다. 그래서 로보미와 잼S를 각각 개발했으며, 코딩SW로 제작한 3D게임을 카톡 이모티콘처럼 앱스토어에 올려 팔수도 있게끔 했다고 전한다.

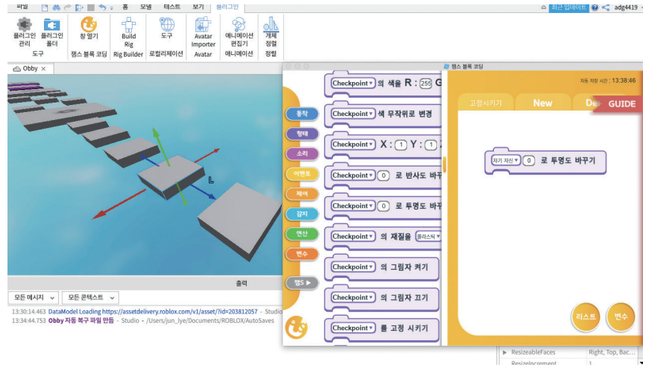
또한 성 대표는 평균 5~6년 먼저 AI와 빅데이터를 정규교과에 넣은 선진국을 따라, 한국도 뒤늦게 신뉴딜정책의 일환으로 AI교육을 국가주도교육 1순위로 정하게 된 상황이라고 한다. 그렇기에 우리 사회는 전문적인 단계가 아닌 일상생활에 활용하는 일명 '약한 인공지능'의 개념을 서둘러 배워야 할 단계이며, 시각보다 기본 센서에 의존한 반응형 교육 대신 이론을 디바이스로 확인하는 시청각 영상인식 교육을 해야 머신러닝의 인지기능도 좋아진다고 한다.



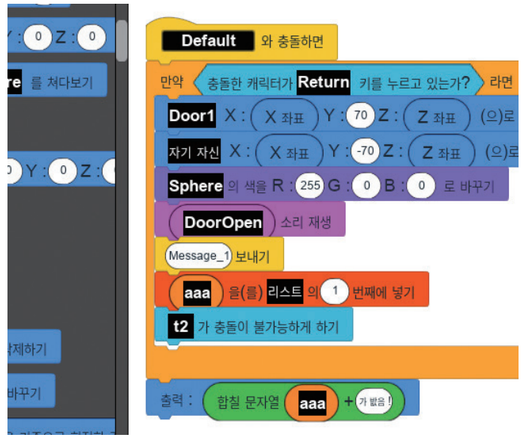
로보미교재



잼S 교재



잼S 코딩화면



잼S 블록코딩



그래서 코딩교육 콘텐츠의 비전을 가진 ㈜로보그램의 개발자들은 GPU를 코딩에 활용하는 기술을 통해 SW를 개발하고 디바이스를 세팅했다. 그리고 앞으로는 이를 교구로 활용할 로보미에 연결하도록 대량생산을 하되, 비대면 수업에 대비해서 클라우드 기반의 플랫폼에 접속해 함께 다룰 수 있도록 보급할 예정이다.

올해를 교육콘텐츠 내수시장의 원년으로 삼은 성 대표는 경기, 의왕, 군포지역의 교육혁신사업에 선정된 27개 학교를 비롯해, 여러 특성화고에 ㈜로보그램의 콘텐츠를 공급한 뒤 이 시스템을 코딩교육사업체로 확장할 계획이라고 전한다. 이 콘텐츠에는 화상수업, 학습관리기능도 있어서 교사들이 비대면 커리큘럼을 짜서 가르칠 수 있으며, 잼S로 게임을 제작할 수 있게 한 커리큘럼 또한 해외보다 국내 시장에 먼저 보급할 예정이다. 아울러 성 대표는 올해부터 이러한 클라우드 기반 SW 탑재 플랫폼을 회원들에게 무료업로드 해 비대면 수업에 활용할 것이며, 국내 학교 2백 개와 회원 수 2만 명을 확보하고 신사업 방향과 해외진출의 가닥을 잡게 될 것이라고 밝혔다. 그리고 이러한 플랫폼 사업으로 해외에 진출하게 된다면, 각국의 다양한 언어로 콘텐츠를 번역 수출해 해외지사 설립, 해외 상장기업으로 나아가 교육선진국인 한국이 에듀테크 분야에서도 충분히 앞설 수 있음을 보여주겠다고 밝혔다.

취재_**정재헌** 기자